

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IX.3
SMP NEGERI 2 DENPASAR
TAHUN 2012/2013**

I N Gd. Wiastra, I. M. Gosong, I.B. Putrayasa

Program Studi Pendidikan Bahasa Konsentrasi Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail : { [gede.wiastra](mailto:gede.wiastra@pasca.undiksha.ac.id); [made.gosong](mailto:made.gosong@pasca.undiksha.ac.id); [bagus.putrayasa](mailto:bagus.putrayasa@pasca.undiksha.ac.id) } @pasca.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Metode bermain peran merupakan metode simulasi bermain peran secara berkelompok untuk melatih siswa berkomunikasi dalam bentuk peragaan peristiwa secara bergiliran yang dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar sebanyak 42 orang, dilaksanakan dalam dua siklus. Dengan prosedur penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa siklus I nilai rata-rata kelas 77,97 dengan ketuntasan kelas sebesar 66,66% meningkat menjadi nilai rata-rata 83,35 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 33,34%. Kualitas pembelajaran pada siklus I sebesar 78,57 dengan kualitas *sedang* meningkat menjadi 84,16 pada siklus II termasuk kualitas *tinggi*.

Kata kunci : penerapan, metode bermain peran (*role palying*), meningkatkan, kemampuan berbicara

ABSTRACT

One of the efforts that the Indonesian teacher does to increaese the ability of the studens to speak is by doing the innovation in teaching and learning process. The role playing method was used get the students to communicate in the form of performing the events. They would take turns to perform in or out the classroom. The reseacher used a ents of Classroom Action Reseach. The subject was 42 students of IX.3 SMP N 2 Denpasar. It was done in two cycles. The first cycles showed the average of class score as 77,97 with the class completeness of 66,66 % and would increase to the average of 83,35 with the class completeness of 100 % in the second cycle with the increasing of 33,34%. The quality of learning in the first cycles was 78,57. It was *adequate*. The result would be 84,16 and in the second cycles, it was considered to be *the high quality*.

Key words : implementation, the method of role playing, increasing, the ability of speaking

PENDAHULUAN

Dewasa ini arah pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan pada keterampilan siswa menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan konteksnya. Oleh karena itu, secara pragmatis komunikatif

bahasa lebih merupakan bentuk performansi daripada sebuah sistem ilmu. Hal ini berarti bahwa pembelajaran bahasa lebih menekankan pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi daripada pembelajaran

tentang ilmu kebahasaan. Untuk bisa berkomunikasi secara baik, siswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain secara lisan. Kemampuan tersebut harus didukung oleh penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Pengukuran kemampuan berbicara dapat dilakukan dengan mempertimbangkan komponen gagasan, pendapat, dan perasaan yang diungkapkan dan komponen kebahasaan yang digunakan (Departemen Pendidikan Nasional, 2004). Komponen gagasan yang dimaksud adalah menyangkut tentang unsur *5W + 1H* yaitu, *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (mengapa) dan *how* (bagaimana) untuk mengetahui keutuhan gagasan atau informasi yang disampaikan (Rusmianto, 2005). Sedangkan komponen kebahasaan yang digunakan dalam berbicara menyangkut penggunaan lafal dan intonasi berupa jeda, tekanan, nada dan tempo. (Trimansyah, 1999). Adapun penilaian kemampuan berbicara dapat dilakukan dalam bentuk (1) mengungkapkan atau menceritakan kembali secara lisan isi wacana yang diperdengarkan atau dibaca, (2) mengungkapkan atau menceritakan kembali isi wacana yang berupa gambar, (3) menceritakan kembali secara lisan berbagai pengalaman, (4) melakukan kegiatan diskusi mengenai tema tertentu, (5) melakukan kegiatan tugas berpidato, bercerita, berkhutbah, berceramah, berwawancara, melaporkan berbagai peristiwa, dan lain-lain (Departemen Pendidikan Nasional, 2004). Adapun standar kompetensi lulusan (SKL) untuk aspek keterampilan berbicara adalah siswa mampu menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, pengalaman, pendapat dan komentar dalam kegiatan wawancara, presentasi laporan, diskusi, protokoler dan pidato, serta dalam berbagai karya sastra berbentuk cerita pendek, novel remaja, puisi, dan drama. (Departemen Pendidikan Nasional, 2006). Dengan menguasai

standar kompetensi di atas, seorang siswa setelah menamatkan pendidikan di SMP diharapkan mampu berbicara dengan baik dan benar sesuai dengan tuntutan kehidupan di masyarakat maupun untuk keperluan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dari hasil evaluasi terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas IX.3 menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Berdasarkan hasil tes formatif yang dilakukan terhadap 42 orang siswa yang mengikuti tes diperoleh data sebagai berikut : ada 37 orang siswa (88 %) memperoleh nilai di bawah 80 (standar ketuntasan individual). Dari 37 orang siswa yang belum tuntas itu, 23 orang (12%) menyatakan diri belum siap berbicara ke depan kelas setelah diberikan waktu 15 menit untuk membaca dan memahami wacana yang akan diceritakan kembali. Refleksi penyebab rendahnya kemampuan siswa berbicara disebabkan oleh berbagai faktor di antaranya: (a) kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang produktif, sehingga memerlukan proses pelatihan dan penguasaan terhadap topik pembicaraan; (b) siswa kurang berminat terhadap pelajaran berbicara karena proses pembelajaran berbicara kurang dikemas dengan baik oleh guru, siswa kurang berani berbicara di depan kelas dalam situasi formal, selama ini, siswa terbiasa menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi sehari-hari sehingga ada hambatan di dalam berbicara dengan bahasa Indonesia; (c) guru kurang mampu merancang pembelajaran berbicara yang inovatif agar lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Selama ini, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Guru lebih mengutamakan pembelajaran penguasaan aspek kebahasaan yang bersifat kognitif untuk mengejar target kelulusan siswa dalam ujian nasional. Guru cenderung mengabaikan pelajaran berbicara karena kemampuan berbicara tidak diujikan secara praktik dalam ujian nasional. Hal ini mengakibatkan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi kurang menarik dan siswa cenderung menjadi pasif.

Kondisi di atas tidak boleh dibiarkan berlarut-larut karena pada hakikatnya, tujuan pembelajaran bahasa adalah agar siswa mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis. Seorang siswa disebut terampil berbahasa jika keempat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis mampu dikuasai secara baik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengangkat penelitian ini dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar Tahun 2012/2013.”

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru (peneliti) untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara dan agar pembelajaran berbicara bisa lebih menarik dan bermakna bagi siswa adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari metode simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. (Sanjaya, 2007 : 159).

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013?
- 2) Bagaimanakah langkah-langkah yang tepat di dalam penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013)
- 3) Bagaimanakah tanggapan siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 terhadap penerapan metode dalam pembelajaran berbicara?

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti melakukan inovasi pembelajaran dengan mengubah pola pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru (*teacher*

centered) mejadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pola *student centered* akan memberikan penekanan yang lebih besar kepada peranan siswa dalam proses pembelajaran yang diasosiasikan dengan *discovery learning*, *inkuiy learning* atau pembelajaran secara induktif (Killen dalam Padmadewi, 2007). Dengan penerapan metode *role playing*, guru memberikan kebebasan kepada siswa secara berkelompok untuk berperan, berbicara sesuai dengan peran yang dilakoni dalam kelompoknya dan guru hanya berperan sebagai perencana, pengontrol, dan evaluator terhadap pembelajaran. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode bermain peran (*role playing*), peneliti melakukan observasi dan menyebarkan angket yang berisi daftar pertanyaan tertulis terhadap siswa. Topik-topik yang bisa diperankan dengan metode *role playing* adalah peristiwa-peristiwa aktual yang terjadi di masyarakat. Misalnya, siswa berperan sebagai reporter berita yang mewawancarai atau melaporkan peristiwa : kebakaran, banjir, kecelakaan pesawat, gempa bumi, wabah flu burung, penghargaan atlet berprestasi, dampak kenaikan harga BBM bagi masyarakat, dan lain-lain.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

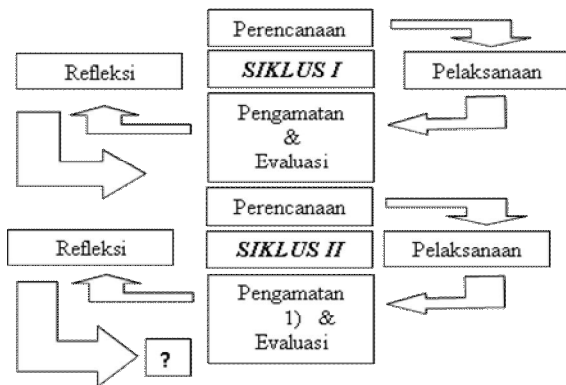
- 1) Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013.
- 2) Untuk mengetahui langkah-langkah yang tepat di dalam penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013.
- 3) Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 terhadap penerapan metode dalam pembelajaran berbicara.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek dan setting penelitian adalah siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar semester

1 tahun 2012/2013 berlokasi di Jalan Gunung Agung 112 Denpasar. Populasi penelitian adalah siswa kelas IX.3 sebanyak 42 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan melibatkan dua orang guru teman sejawat selaku pengamat. Prosedur penelitian ini menggunakan dua siklus dengan langkah-langkah setiap siklus yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan evaluasi, dan tahap refleksi. (Arikunto, 2010 : 17-19)

Adapun model pelaksanaan tindakan menggunakan alur sebagai berikut.



(Arikunto, 2010 : 17)

Langkah-langkah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran berbicara sebagai berikut.

1) Persiapan simulasi

Pada persiapan simulasi, guru (peneliti) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi. Topik yang disimulasikan adalah peristiwa kebakaran, wabah flu burung, musibah banjir, peristiwa kecelakaan pesawat, peristiwa penculikan anak, peristiwa gempa bumi, penghargaan atlet berprestasi, dan dampak kenaikan BBM terhadap masyarakat. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota

6 orang. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

2) Pelaksanaan simulasi bermain peran

Pada tahapan ini, guru membagikan kartu undian yang berisi ilustrasi peristiwa kepada setiap kelompok. Setiap kelompok mempelajari dan memahami isi peristiwa dalam kartu selama 10 menit kemudian membagi peran yang harus dimainkan sesuai dengan undian kartu yang didapat. Setiap kelompok bergiliran memainkan peristiwa yang terdapat dalam kartu undian dengan alokasi waktu 10 menit. Guru menilai peranan setiap siswa dalam kelompoknya dari segi kemampuannya menggunakan bahasa dalam berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan oleh siswa. Kelompok lain memperhatikan, mengamati, dan ikut memberikan tanggapan terhadap penampilan teman-temannya. Guru pengamat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Guru menyebarkan angket yang berisi pertanyaan kepada siswa tentang tanggapannya terhadap penerapan metode pembelajaran.

3) Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa melakukan diskusi dan refleksi tentang peristiwa yang telah disimulasikan dengan metode bermain peran khususnya dari segi penggunaan bahasa dalam wawancara dan mendorong siswa agar bisa memberikan tanggapan terhadap penampilan teman-temannya. Guru dan siswa merumuskan simpulan pelajaran.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil kegiatan yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan pembelajaran yang mendukung jawaban terfokus pada permasalahan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 sebanyak 42 orang, terdiri atas 21 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui kegiatan sebagai berikut. (1) Tes performansi berupa bermain peran secara berkelompok setiap siswa

dalam kelompoknya melakukan dialog atau wawancara sesuai dengan peran yang mereka lakukan. (2) Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang guru teman sejawat dengan menggunakan pedoman observasi pembelajaran. (3) Hasil tanggapan siswa terhadap penerapan metode bermain peran dengan menjawab angket yang berisi daftar pertanyaan yang disebar oleh guru peneliti kepada siswa.

Adapun prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes performansi kemampuan berbicara, metode observasi terhadap kemampuan siswa dalam berbicara ketika mereka bermain peran dalam kelompoknya, dan tanggapan siswa dari daftar pertanyaan (angket) yang disebar kepada siswa berkenaan dengan proses pembelajaran. Alat pengumpulan data dalam yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes performansi kemampuan berbicara, pedoman observasi guru mengajar, pedoman observasi siswa, dan angket untuk siswa

Data hasil penelitian berupa jawaban yang mendukung masalah penelitian diperoleh dari hasil tindakan siklus I dan hasil tindakan siklus II. Data hasil penelitian meliputi hasil penilaian terhadap kemampuan siswa berbicara, hasil observasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan tanggapan siswa terhadap penerapan metode bermain peran. Data diolah dengan metode analisis deskriptif dengan kriteria ketuntasan minimal individual 80 dan kriteria ketuntasan klasikal 85% (Kurikulum SMP Negeri 2 Denpasar, 2012/2013).

Indikator yang digunakan untuk menentukan keberhasilan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya peningkatan skor yang diperoleh siswa dari hasil tes sebelumnya yang ditunjukkan dari hasil tes pada tindakan berikutnya baik secara individual maupun klasikal.
- 2) Siswa mampu memperoleh skor sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar minimal 80 secara individual dan standar ketuntasan klasikal 85%.

- 3) Adanya peningkatan partisipasi, motivasi, kerjasama, dan inisiatif siswa secara positif yang ditunjukkan dari hasil observasi.
- 4) Adanya ketepatan teknik yang digunakan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang ditunjukkan dari tanggapan siswa berdasarkan angket yang berisi daftar pertanyaan yang disebar kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan tindakan siklus pertama dan siklus kedua, diperoleh hasil sebagai berikut. Nilai rata-rata kelas kemampuan berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar pada siklus pertama mencapai 77,97. Pada siklus kedua, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 83,35 dengan peningkatan sebesar 5,5. Sedangkan, persentase ketuntasan kelas pada siklus pertama adalah 66,66%. Pada siklus kedua, meningkat menjadi 100% dengan peningkatan sebesar 33,34%. Gambaran hasil penilaian kemampuan berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 : Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor Hasil Evaluasi		Rentangan S.I dan S.II	Ket.
		Siklus I	Siklus II		
1.	Nilai rata-rata kelas	77,97	83,35	5,5	Meningkat
2.	Persentase ketuntasan kelas	66,66%	100%	33,34%	Meningkat

Dari hasil observasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran pada siklus pertama dan siklus kedua, disajikan dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 : Hasil Observasi Tindakan Siklus I dan Siklus II

No	Skor	Predikat	Frekuensi Siswa		Ket.
			Siklus I	Siklus II	
1.	90 – 100	Sangat tinggi	-	4	Meningkat
2.	80 – 89	Tinggi	29	38	Meningkat
3.	65 – 79	Sedang	13	-	
4.	55 – 64	Rendah	-	-	
5.	0 – 54	Sangat rendah	-	-	
Skor rata-rata kelas			78,57 (sedang)	84,16 (tinggi)	Meningkat

Berdasarkan data dalam tabel di atas dapat diinformasikan sebagai berikut. (1) Ada 29 orang siswa memperoleh skor 80-89 dengan predikat *tinggi* pada siklus pertama. Pada siklus kedua meningkat menjadi 38 orang. Terjadi peningkatan sebanyak 9 orang. (2) Ada 13 orang memperoleh skor 65-79 dengan predikat *sedang* pada siklus pertama, sedangkan pada siklus kedua, tidak ada. (3) Ada 4 orang siswa memperoleh skor 90-100 dengan predikat *sangat tinggi* pada siklus kedua. (4) Skor rata-rata kelas pada siklus pertama adalah 78,57 dengan predikat *sedang* menjadi 84,16 pada siklus kedua dengan predikat *tinggi*.

Setelah pelaksanaan tindakan siklus pertama dan siklus kedua, peneliti menyebarkan angket yang berisi daftar pertanyaan tentang tanggapan siswa terhadap penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran berbicara. Isi pertanyaan itu menyangkut tentang : bagaimana perasaan siswa terhadap pembelajaran dengan metode bermain peran, tanggapan siswa dengan pembelajaran dengan metode bermain peran, tanggapan siswa terhadap cara guru dalam menerapkan metode bermain peran, tanggapan siswa terhadap penerapan metode bermain peran di dalam kelas dan di luar kelas, dan saran siswa kepada guru agar pembelajaran bahasa Indonesia selanjutnya bisa lebih menarik. Informasi tentang

tanggapan siswa yang diperoleh dari angket yang disebar disajikan dalam tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 3 : Hasil Angket tentang Ungkapan Perasaan Siswa terhadap Penerapan Metode Bermain Peran pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II		Ket.
		Jml	%	Jml	%	
1.	Senang sekali	11	26,19	15	35,71	
2.	Senang	27	64,28	27	64,28	
3.	Biasa-biasa	4	9,52	0	0	
4.	Tidak senang	0	0			
	jml	42	100	42	100	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dideskripsikan sebagai berikut. (1) Pada siklus pertama ada 11 orang siswa (26,19%) mengungkapkan perasaan *senang sekali* terhadap penerapan metode bermain peran. Pada siklus kedua, siswa yang mengungkapkan perasaan senang sekali menjadi 15 orang (35,71%). Terjadi peningkatan sebanyak 4 orang (9,52%). (2) Pada siklus pertama ada 27 orang siswa (64,28%) menyatakan perasaan senang terhadap penerapan metode bermain peran. Sedangkan pada siklus kedua, ada 27 orang siswa (64,28%) menyatakan perasaan *senang* terhadap penerapan metode bermain peran. (3) Pada siklus pertama ada 4 orang (9,52%) mengungkapkan perasaan *biasa-biasa* terhadap penerapan metode bermain peran. Sedangkan pada siklus kedua tidak ada (0%) siswa yang mengungkapkan perasaan *biasa-biasa* terhadap penerapan metode bermain peran. Berdasarkan data di atas, bisa disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/ 2013 mengungkapkan perasaan senang dan senang sekali terhadap

penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran berbicara.

Tabel 4 : Hasil Angket Tanggapan Siswa tentang Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II		Ket.
		Jml	%	Jml	%	
1.	Sangat menarik	15	35,71	20	47,61	meningkat
2.	Menarik	26	61,90	21	50,00	menurun
3.	Biasa-biasa	1	2,38	1	2,38	tetap
4.	Tidak menarik	-	-	-	-	
	Jml	42	100	42	100	

Berdasarkan isi tabel 4 di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) Siswa yang menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran itu *sangat menarik* pada siklus pertama sebanyak 15 orang (35,71%). Sedangkan, pada siklus kedua meningkat menjadi 20 orang (47,61%). (2) Siswa yang menyatakan penerapan metode bermain peran itu menarik pada siklus pertama sebanyak 26 orang (61,90%). Sedangkan, pada siklus kedua menurun menjadi 21 orang (50%). Hal ini terjadi karena ada perubahan tanggapan dari pernyataan menarik pada siklus pertama ke pernyataan sangat menarik pada siklus kedua sebanyak 5 orang (11,90%). (3) Siswa yang menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran itu *biasa-biasa* dalam pembelajaran pada siklus pertama sebanyak 1 orang (2,38%). Sedangkan pada siklus kedua, pernyataan *biasa-biasa* juga dinyatakan oleh 1 orang (2,38%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2

Denpasar menanggapi bahwa pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran itu *menarik* dan *sangat menarik*.

Tabel 5 : Hasil Angket Tanggapan Siswa tentang Cara Guru Menerapkan Metode Bermain Peran pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II		Ket.
		Jml	%	Jml	%	
1.	Baik sekali	17	40,47	22	52,38	meningkat
2.	Baik	23	54,76	20	47,61	menurun
3.	Cukup	1	2,38	-	-	menurun
4.	Kurang	1	2,38	-	-	-
	Jml	42	100	42	100	

Berdasarkan isi tabel di atas dapat diinformasikan sebagai berikut. (1) Tanggapan siswa tentang cara guru menerapkan metode bermain peran itu *baik sekali* pada siklus pertama sebanyak 17 orang (40,47%). Sedangkan pada siklus kedua, meningkat menjadi 22 orang (52,38%). Pada siklus kedua, terjadi peningkatan sebanyak 5 orang (11,90%). (2) Tanggapan siswa tentang cara guru menerapkan metode bermain peran itu *baik* pada siklus pertama sebanyak 23 orang (54,76%). Sedangkan pada siklus kedua, menurun menjadi 20 orang (47,61%). Terjadi perubahan tanggapan *baik* pada siklus pertama menjadi *baik sekali* pada siklus kedua sebanyak 3 orang (7,14%). (3) Tanggapan siswa tentang cara guru menerapkan metode bermain peran itu *cukup* pada siklus pertama sebanyak 1 orang (2,38%). Sedangkan pada siklus kedua, tidak ada (0%) siswa yang mengatakan *cukup*. (4) Tanggapan siswa tentang cara guru menerapkan metode bermain peran itu *kurang* pada siklus pertama sebanyak 1 orang (2,38%). Sedangkan pada siklus kedua

, tidak ada (0%) siswa yang mengatakan kurang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua siswa mengatakan bahwa cara guru menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran itu *baik* dan *baik sekali*.

Tabel 6 : Hasil Angket Tanggapan Siswa tentang Tempat Pelaksanaan Metode Bermain Peran

No	Indikator	Jumlah		Ket.
		Siswa	%	
1.	suka di dalam kelas	7	16,57	
2.	suka di luar kelas	35	83,33	
	Jml	42	100	

Berdasarkan isi tabel di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) Siswa yang menyatakan suka dengan pembelajaran dengan metode bermain peran yang dilaksanakan di dalam kelas sebanyak 7 orang (16,57%). (2) Siswa yang menyatakan suka dengan pembelajaran dengan metode bermain peran yang dilaksanakan di luar kelas sebanyak 35 orang (83,33%). Siswa menyatakan lebih suka belajar di luar kelas dengan alasan bahwa kondisi belajar di luar lebih nyaman dan lebih santai jika dibandingkan dengan belajar di dalam kelas. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 lebih senang belajar dengan metode bermain peran yang dilaksanakan di luar kelas dengan alasan yang bervariasi.

Berikut ini disajikan data mengenai saran yang disampaikan oleh siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 kepada guru terkait dengan pelaksanaan metode bermain peran yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Dari semua saran yang disampaikan oleh siswa, setelah dicermati, dapat disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 7 : Hasil Angket tentang Saran Siswa kepada Guru mengenai Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran

No	Indikator	Jumlah		Ket.
		Siswa	%	
1.	Saran yang positif	42	100	
2.	Saran yang negatif	-	-	
	Jml	42	100	

Berdasarkan isi tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Semua siswa (100%) dari 42 orang siswa memberikan saran yang positif terhadap pembelajaran dengan metode bermain peran yang dilakukan oleh guru. (2) Tidak ada siswa (0%) dari 42 orang yang memberikan saran negatif terhadap pembelajaran dengan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru.

Hasil refleksi pelaksanaan tindakan siklus pertama berupa penyempurnaan rancangan tindakan pada siklus kedua. Siswa yang belum tuntas pada siklus pertama diberikan bimbingan khusus agar lebih kreatif dan berpartisipasi dalam kelompok.. Sedangkan penyempurnaan tindakan pada siklus kedua adalah penerapan metode bermain peran dilaksanakan di luar kelas agar suasana lebih nyaman dan kondusif.

Hasil tindakan siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hal kemampuan siswa berbicara, tingkat partisipasi, dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Peningkatan tersebut sebagai berikut.

- 1) Nilai rata-rata kelas dari 77,97 menjadi 83,35, meningkat 5,5 angka.
- 2) Persentase ketuntasan kelas dari 66,66% menjadi 100%, meningkat sebesar 33,34%.

- 3) Nilai terendah dari 65 menjadi 80, meningkat 15 angka.
- 4) Semua siswa (100%) mengalami peningkatan nilai.
- 5) Ada 35 orang siswa (83,33%) mengatakan senang belajar berbicara dengan metode bermain peran yang dilaksanakan di luar kelas.
- 6) Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari 78,57 (dengan predikat *sedang*) menjadi 84,16 (dengan predikat *tinggi*).
- 7) Suasana yang nyaman dan kondusif sangat mendukung kualitas pembelajaran.

Peningkatan hasil yang ditemukan di atas disebabkan oleh adanya peningkatan keberanian, partisipasi, inisiatif, kerjasama, dan motivasi siswa bermain peran dalam penerapan metode bermain peran (*role playing*). Dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*), siswa lebih berani mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan secara spontanitas dan originalitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode bermain peran yang dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 dan mendapat tanggapan yang positif dari siswa. Untuk itu, guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar dengan memperhatikan karakteristik siswa dalam kelas, memberikan bimbingan, dan kesempatan kepada siswa untuk berkreaitivitas baik secara individu maupun kelompok.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan tersusunnya tulisan ini, penulis sudah selayaknya mengucapkan terimakasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Konsentasi Bahasa Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha, Prof.Dr. I Made Gosong, M.Pd. dan Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing penulis dalam peneliatian dan penyusunan tulisan ini, Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kota Denpasar, Kepala Kantor Kepegawaian

Daerah Kota Denpasar dan Kepala SMP Negeri 2 Denpasar yang telah memberikan surat izin belajar kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan program pascasarjana, Dra Ni Ketut Ayu Suasmini dan Ni Nyoman Sukerni, S.Pd. selaku guru teman sejawat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada semua siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013 sebagai subjek penelitian dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan tulisan ini. Semoga tulisan yang sederhana ini ada manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja : STKIP Singaraja.
- Anindyarini, Atikah.dkk. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs. Kelas IX*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan untuk Guru Kepala Sekolah dan Pengawas*. Jakarta : Aditya Media.
- Arikunto, Suharsimi.dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- AS, Wayan. 2006. *Silabus & RPP Berkarakter, Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia Pemetaan SK & KD, Panduan Pengembangan Silabus Panduan, Panduan Pengembangan RPP & RPP Kelas VII s.d. IX untuk Guru SMP/MTs*. Jakarta : PT Bina Tama Raya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum SMP*. Jakarta : Depdiknas..

- Febru, Aries S. Erna. 2011. *Asesmen dan Evaluasi*. Malang : Aditya Media Publishing.
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta : Familia.
- Harsanti, Arni Gemilang. 2011. *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas V di SDN Bandulan 5 Malang*. Skripsi.(tidak diterbitkan) Malang : Universitas Negeri Malang.
- Imam, dkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Program Pascasarjana Undiksha. 2011. *Pedoman Penulisan Tesis Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Singaraja : PPs Undiksha.
- Qomaruddin, Moh. 2008. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas V MI Negeri Kudus Tahun 2007/2008* (Skripsi). Semarang : IKIP PGRI Semarang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung : Alfabeta.
- Rusmiyanto dan Wahono. 2005. *Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMP Kelas IX*. Jakarta : Ganeça.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumadi. 2010. *Penilaian Hasil Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Indonesia dengan Pendekatan Komunikatif*. Malang : FBS Universitas Negeri Malang (www.sumadi.um.ac.id).
- Sunarto. 2012. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SDN Pandas 2 Sragen Tanon Tahun Pelajaran 2011/2012* (tidak diterbitkan).
- Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan.1980. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tim Pengembang Kurikulum SMP Negeri 2 Denpasar . 2012. *Kurikulum SMP Negeri 2 Denpasar*. (tidak diterbitkan) Denpasar: SMP Negeri 2 Denpasar.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Trimansyah, Bambang, dkk. 1999. *Belajar Bahasa Indonesia untuk SLTP Kelas 3*. Jakarta : PT. Mapan.
- WordPress.com. 2009. *Konsep Dasar Berbicara* (diunduh dari internet).

